

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG WAYANG ORANG
SURAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

DARA ASHARI MAGHFIROH

NIM 1410109123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2018**

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG WAYANG ORANG SURAKARTA

Dara Ashari Maghfiroh¹

Abstrak

Wayang Orang merupakan salah satu kesenian teater tradisional Surakarta yang populer pada masanya sekitar tahun 1950-1965 dan mampu bertahan hingga saat ini. Pagelaran wayang orang pada awalnya dipentaskan di dalam keraton, namun dalam perkembangannya pementasan ini dibawa keluar dengan tujuan masyarakat di luar keraton dapat menikmatinya sebagai bentuk hiburan, maka dibangunlah Gedung Wayang Orang Surakarta (GWO) yang berlokasi di Jl. Kebangkitan Nasional No.15, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. GWO ini menjadi tempat pelestarian seni wayang orang di tengah perkembangan zaman..Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah Kota Surakarta dalam mempertahankan kesenian wayang orang adalah dengan merencanakan pembangunan kembali GWO lewat sayembara desain pada tahun 2015.Kemudian diolah kembali oleh UCLG ASPAC (*United Cities and Local Government-Asia Pasific*). Guna selaras dengan pemerintah kota, maka perancangan ini bertujuan menciptakan interior gedung wayang orang yang dinamis, dimana sebuah tradisi tidak menjadi sesuatu yang beku melainkan dapat menerima perubahan tanpa melupakan prinsip dasar sebuah pertunjukan wayang orang, sehingga dapat meningkatkan minat dan antusias penonton. Maka terpilih lah tema *teachings of wayang* orang, dimana cerita wayang orang mengandung pembelajaran kehidupan, kemudian dikerucutkan kembali menjadi 3 kata kunci untuk menggambarkan wayang orang surakarta yaitu: *neat, elegant, modern..* Karya perancangan ini

¹ Koresponden si penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896
Email: daraashari@gmail.com

menggunakan metode oleh Rosemary Kilmer yang memiliki 7 tahapan mulai dari *commit* sampai *evaluate*. Penerapan 3 kata kunci tersebut terdapat pada elemen-elemen interior, yang di harapkan dapat memenuhi kebutuhan penonton.

Kata Kunci : Interior, gedung pertunjukan, wayang orang, aktivitas penonton

Abstrack

Wayang orang is one of Surakarta tradisional theatre that was popular around 1950-1965 and able to survive until now. Wayang orang performances at first staged in Keraton Surakarta. But in its development this staging brought out with purpose people outside keraton can experiences the staging as entertainment. Therefore Wayang Orang Building (GWO) built up in jl Kebangkitan Nasional no.15 , Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. GWO become place of preservation wayang orang in the middle of current development. One of the effort by Surakarta Government in order to maintain wayang orang to rebuilt GWO through design competition in 2015 ago. The reprocessed by UCLG ASPAC (United Cities and Local Government-Asia Pasific). To consistant with city government, then this design aiming to create GWO dynamic aiming to create GWO dynamic Interior, where a tradition not into something congealed but can accept change without forget basic principles of wayang orang performances. So it can improve interest and enthusiasm audience. Then elected theme teachings of wayang orang , where story of wayang orang contain value of life. The pursued again become 3 keyword to illustrate wayang orang its: neat, elegant, modern. Works of this design using method by Rosemary Kilmer that have 7 stages start from commit till evaluate, the implementation of keywords contained in the interior element , expected to fulfill audience needs.

Keyword : interior, theater , wayang orang, audience activity

I. PENDAHULUAN

Seni dan budaya merupakan suatu bentuk karya imajinatif manusia yang berkembang dalam suatu kalangan tertentu, kemudian menjadi ciri dan identitas dari kelompok manusia atau daerah yang melingkupinya.

Surakarta atau yang lebih sering dikenal dengan nama Solo merupakan salah satu pusat kesenian dan kebudayaan di Jawa Tengah. Kota ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam dunia kesenian pada masa berdirinya Keraton Surakarta.

Wayang Orang merupakan salah satu kesenian teater tradisional khas Kota Surakarta yang populer pada masanya sekitar tahun 1950-1965 dan mampu bertahan hingga saat ini. Namun tidak dipungkiri juga, perkembangan zaman dan kemajuan dibidang pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, mempengaruhi lunturnya kepedulian akan kebudayaan dan tradisi lama. Banyaknya hiburan modern saat ini membuat keberadaan seni tradisi semakin terpinggirkan.

Pagelaran wayang orang pada awalnya dipentaskan di dalam keraton, namun dalam perkembangannya pementasan ini dibawa keluar dengan tujuan masyarakat di luar keraton dapat menikmatinya sebagai bentuk hiburan, maka dibangunlah Gedung Wayang Orang Surakarta (GWO) yang berlokasi Jl. Kebangkitan Nasional No.15, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah.

Namun Gedung Wayang Orang yang dibangun sejak 1992 dinilai kini dinilai sudah tidak representative lagi, seiring dengan perkembangan zaman dan kondisi bangunan yang sudah tidak memenuhi kebutuhan, baik dari segi eksterior maupun interior.

Pada tahun 2016 Pemerintah Kota Surakarta melakukan sayembara perencanaan kawasan strategis Taman Sriwedari. Sesuai Perda No. 1 tahun 2012 tentang Perencanaan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta, ditetapkan kawasan sriwedari sebagai kawasan strategis sosial budaya.

Taman Sriwedari adalah sebuah ruang publik yang letaknya sangat strategis berada di Jl. Brigjen Slamet Riyadi yang merupakan pusat aktivitas dan kegiatan Kota Surakarta. Tujuan awal pembangunan Taman Sriwedari adalah sebagai tempat rekreasi yang memiliki unsur – unsur kesenian dan kebudayaan serta peristirahatan keluarga kerajaan yang terinspirasi dari mitos keberadaan sebuah taman di surga.

Pada dokumen perencanaan kawasan strategis taman sriwedari kota surakarta oleh BAPPEDA 2015 fasilitas yang perlu dibangun kembali adalah Gedung Wayang Orang Surakarta. Desain GWO yang di dapat dari sayembara ini kemudian diolah kembali oleh UCLG ASPAC (United Cities and Local Government-Asia Pasific).

Salah satu dampak yang diharapkan dari pembangunan kembali ini adalah mampu meningkatkan kualitas pertunjukan dan antusias penonton dari berbagai usia, asal dan latar belakang, serta dapat menjaga dan melestarikan kesenian asli Jawa. Mengingat pertunjukan wayang orang ini juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan kekayaan seni Indonesia pada mancanegara selain menjadi daya tarik tersendiri bagi sektor wisata dan budaya khususnya di Kota Surakarta.

Proyek perancangan Gedung Wayang Orang ini menarik untuk diangkat, agar dapat menyajikan sebuah gedung pertunjukan yang berkonsep teatrikal modern namun tetap memperhatikan aspek budaya sesuai amanat dalam Undang-undang No. 26 Tahun 2007 tentang penyelenggaraan penataan ruang yang menjelaskan bahwa dalam penyelenggaraan penataan ruang harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk nilai budaya yang terkandung dalam kawasan bersejarah.

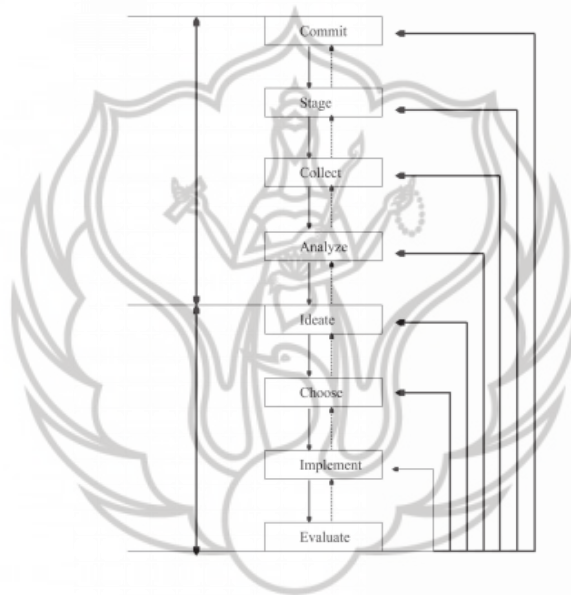
II. METODE PERANCANGAN

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan interior Gedung Wayang Orang Surakarta ini dengan proses design yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Dua tahap ini kemudian dipecah kembali ke dalam 8

langkah yaitu Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate.

Pada tahap analisis desainer harus dapat mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap sintesis, seluruh bagian – bagian yang sudah dianalisis pada tahap sebelumnya digabungkan sehingga dapat menghasilkan solusi desain.

Berikut penjabaran dari proses desain yang di kemukaan oleh Rosemary Kilmer :



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Rosemary killmer (1992))

Berikut penjabaran dari proses desain yang di kemukaan oleh Rosemary Kilmer :

1. **Commit**, Tahap paling awal yang dilakukan dalam proses medesain adalah menerima masalah yang ada.
2. **State**, Menetapkan masalah
3. **Collect** Mencari informasi yang berkaitan degan masalah. Tahap ini melbatkan banyal penelitian, data, dan *survey*

4. **Analyze**, Meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori – kategori yang saling berhubungan. Data dan informasi harus disaring untuk menentukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi khir yang berkaitan dengan masalah.
5. **Ideate**, Tahap kreatif dari proses desain dimana ide – ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.
6. **Choose** Memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.
7. **Implement**, Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.
8. **Evalute**, Proses *review* dan membuat penilaian dari apa yang sudah dicapai , apakah sudah memecahkan permasalahan yang ada.

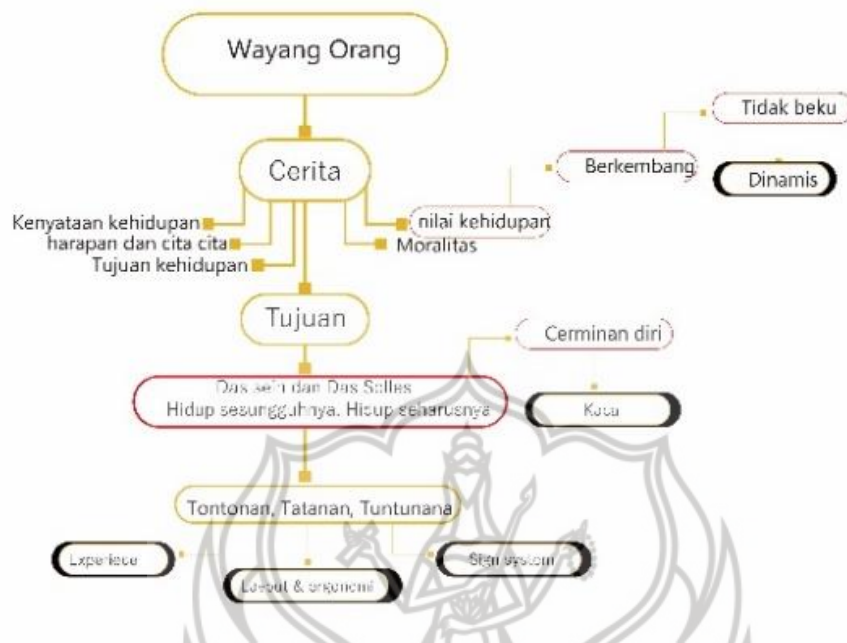
III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Berdasarkan data-data yang sudah didapatkan, baik data lapangan, data literatur maupun informasi yang didapatkan dari pihak-pihak terkait. Pada perancangan interior Gedung Wayang Orang Surakarta difokuskan pada ruang yang menjadi area aktivitas pengunjung . Lingkup yang dirancang yaitu Lobby Area, Information Area, food and souvenir corner, meeting room men toilet, women toilet and difable toilet, foyer, auditorium. Di dapatkan keinginan bahwa diharapkan dari pembangunan kembali ini adalah mampu meningkatkan kualitas pertunjukan dan antusias penonton dapat menjadi sarana untuk mengenalkan kekayaan seni

Indonesia pada mancanegara selain menjadi daya tarik tersendiri bagi sektor wisata dan budaya khususnya di Kota Surakarta.

Pada perancangan Gedung Wayang Orang Surakarta, konsep desain pada gedung wayang orang ini yaitu merancang interior Gedung Wayang Orang yang dapat memfasilitasi kebutuhan khususnya dari segi aktivitas pengunjung, sehingga pengunjung dapat lebih memahami jalannya cerita perwayangan, *easy of*

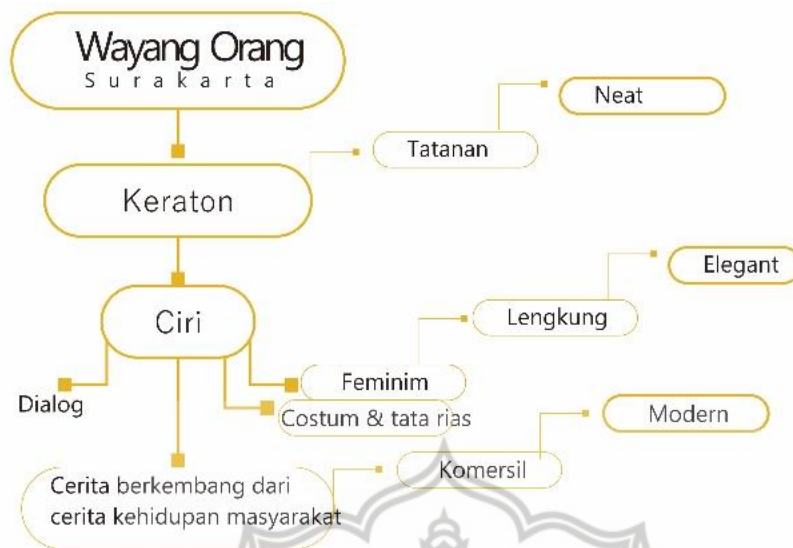
understanding story sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas antusias penonton dari berbagai usia, asal dan latar belakang,



Gambar 2. Mian Map
(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

Dari pola *main map* diatas dapat di jabarkan sebagai berikut, Dalam cerita wayang orang surakarta mengandung tentang kenyataan kehidupan, harapan dan cita – cita, serta tujuan kehidupan. Seperti yang diungkapkan dalam perwayangan *Das Sein dan Das Solles* yang berarti hidup sesungguhnya dan hidup seharusnya. Sehingga dapat diartikan cerita dan tokoh wayang orang dapat menjadi cerminan diri. Cerita wayang orang surakarta sendiri sedikit banyak dipengaruhi oleh hal – hal yang sedang berkembang dimasyarakat, baik itu kritikan ataupun masukan. Dari hal ini dapat kita lihat bahwa wayang orang berkembang menyesuaikan perkembangan zaman untuk terus dapat diminati namun tanpa mengabaikan aturan yang ada dan diharapkan dapat menjadi tontonan, tatanan, dan tuntunan.

Tema



Gambar 3. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

Dari pola pikir perancangan diatas, dapat di jelaskan bahwa Wayang Orang Surakarta memiliki beberapa ciri yang berbeda dari Wayang Orang Yogyakarta yaitu dari segi dialog yang lebih sederhana dengan terselip beberapa dialog yang menggambarkan keadaan yang sedang terjadi di masyarakat, gerakan yang lebih luwes, costum dan tatarias yang lebih beragram dari segi assesoris dan riasan. Sehingga 3 keyword yang didapat dari pola piker di atas yaitu : *Neat*, *Elegant*, *Modern*.

Dari penjabaran diatas maka tema dasar yang dipakai untuk perancangan interior Gedung Wayang Orang Surakarta adalah *Teachings of Wayang Orang*. Tema ini dipilih sesuai dengan makna yang terdapat dalam setiap cerita wayang orang , yaitu sebagai tontonan, tatanan, dan tuntunan. Sehingga diharapkan setelah pengunjung menonton pertunjukan makna tersebut dapat tersampaikan.

IV. IDE PENYELESAIAN MASALAH

Gedung Pertunjukan dengan konsep *Easy Of Understanding Story* :

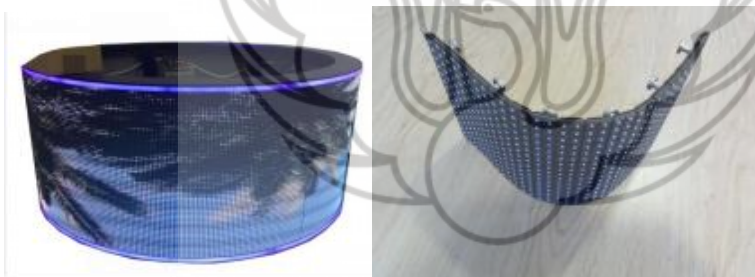
Penambahan Fasilitas Penunjang

1. Area informasi yang terdapat self information, yang berisi sinopsis dan tokoh cerita yang ada.
2. Souveir and *food corner*
Elemen dekoratif pada pembentuk ruang yang mencerminkan wayang orang.

Penggunaan Teknologi

Untuk memunculkan desain yang interaktif dan menarik bersesuaian dengan konsep, tema dan masalah perancangan maka penggunaan teknologi sangat ditekankan dalam desain perancangan. Ada beberapa teknologi yang akan digunakan, antara lain:

1. Indor Full Colour Flexible Led Screen



Gambar 4 *Flexible Led Screen*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=Indoor+full+color+flexible+led+screen&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>. Diakses tanggal 6 Juni 2018 pukul 00.58 WIB)

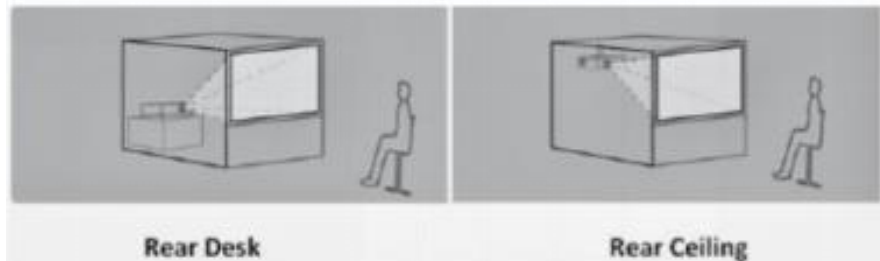
2. Hydrolic system : Combo lift and star lift



Gambar 5 *Stair Lift & Combo Lift*

(Sumber: Accurate Staging & Productions Chanel of Youtube.com. Diakses tanggal 6 Juni 2018 pukul 00.18 WIB)

3. Rear projection

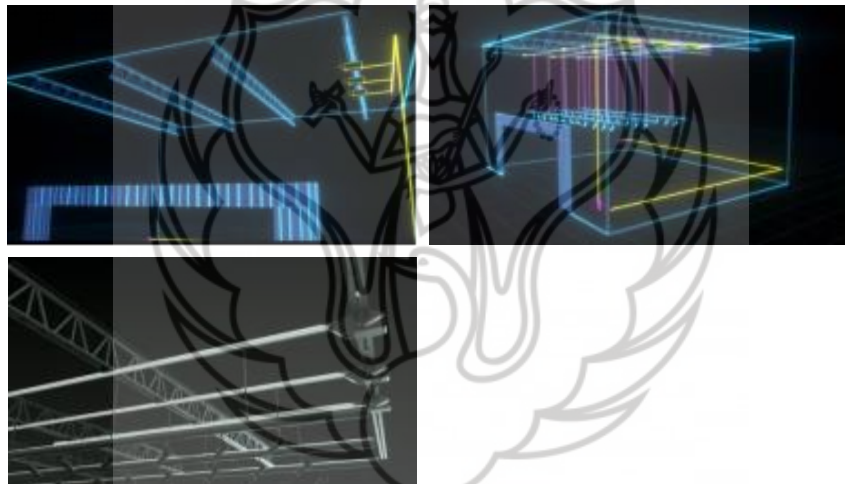


Gambar 6 Rear Projection

(Sumber: www.academi.edu.

Diakses tanggal 6 Juni 2018 pukul 00.08 WIB)

4. Prodigy Rigging Hoidtd by ETC



Gambar 7 Ringging System

(Sumber: ETC Vidio Library Chanel of Youtube.com.

Diakses tanggal 6 Juni 2018 pukul 00.18 WIB)

Skematik Desain

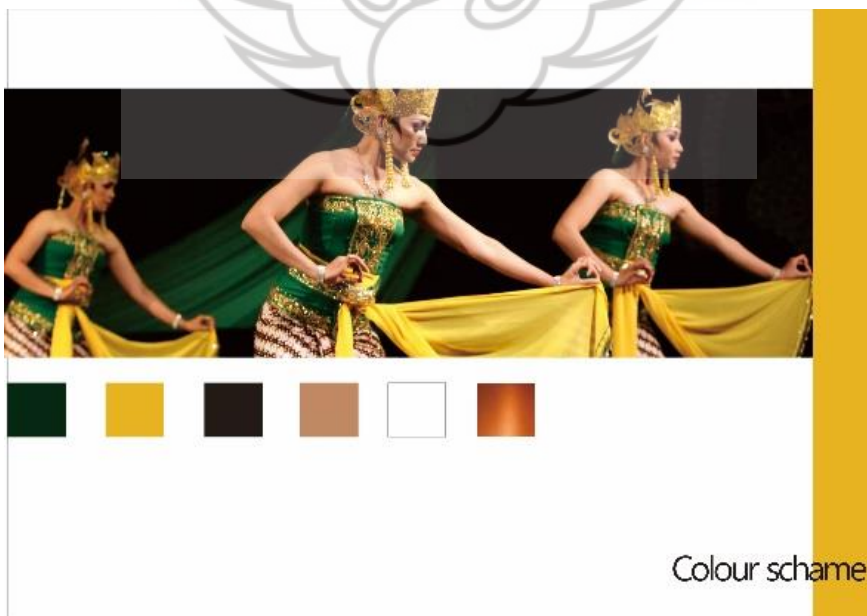
Elemen – elemen dekoratif yang bersumber dari seni wayang orang menjadi lebih sederhana sebagai elemen pembentuk ruang dan sebagai elemen estetika.

1. Moodboard



Gambar 8 Moodboard
(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

2. Komposisi warna



Gambar 9. Colour Schame
(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

Komposisi warna berasal dari busana dan tata rias pemain wayang, sebagaimana busana dan tatarias menjadi salah satu ciri khas wayang orang surakarta. Terdapat 3 kategori warna yang digunakan yaitu:

a. Warna Point

Hijau dan kuning digunakan sebagai warna untuk elemen pengisi ruang.

b. Warna netral

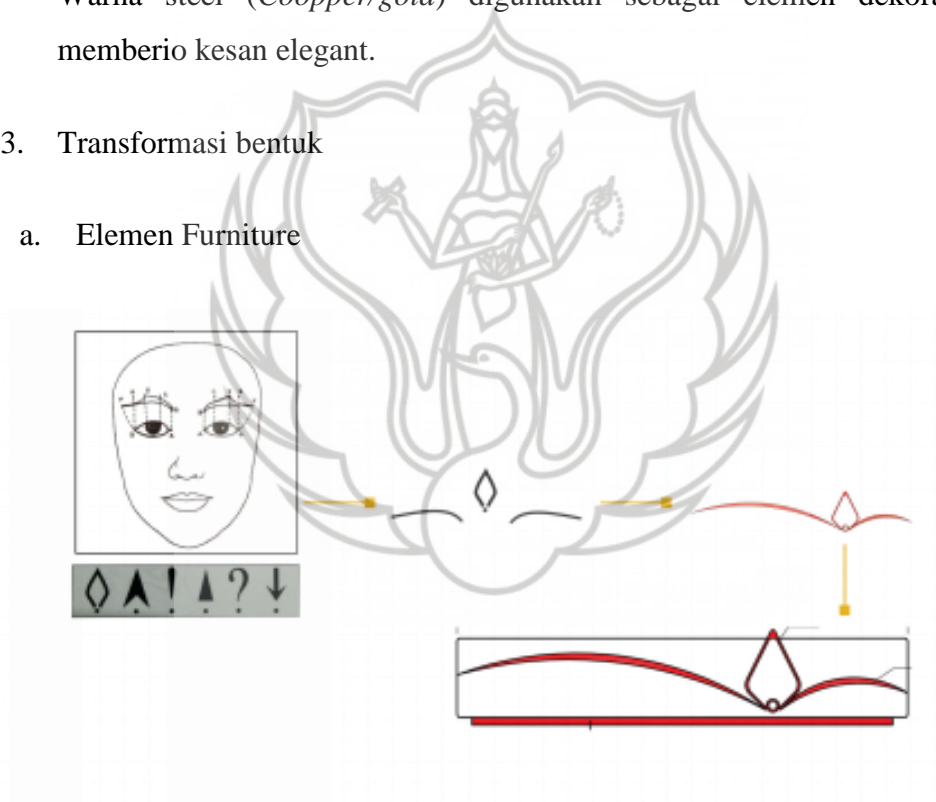
Hitam, putih, coklat digunakan sebagai warna penyeimbang elemen pembentuk ruang

c. Warna pelengkap

Warna steel (*Coopper/gold*) digunakan sebagai elemen dekoratif yang memberio kesan elegant.

3. Transformasi bentuk

a. Elemen Furniture



Gambar 10 Elemen Dekoratif Pengunjung

(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

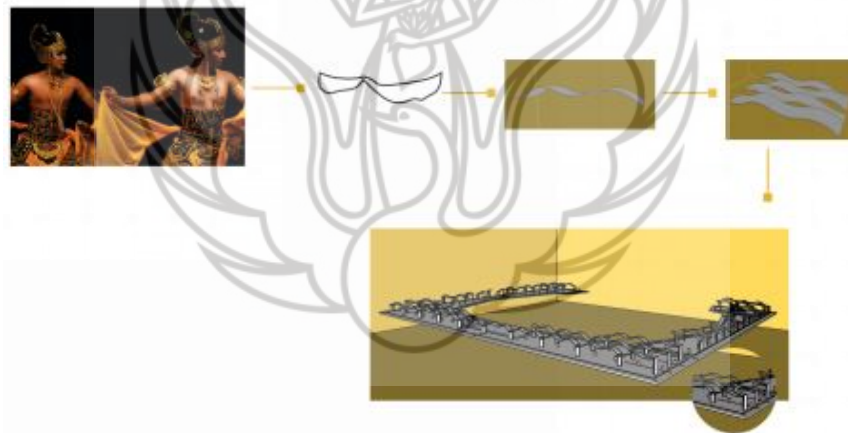
Transformasi besuk dari Cihna yaitu tanda / *corekan* yang dibuat ditengah – tengah dahi antarai alis kiri dan alis kanan.

b. Elemen Dinding



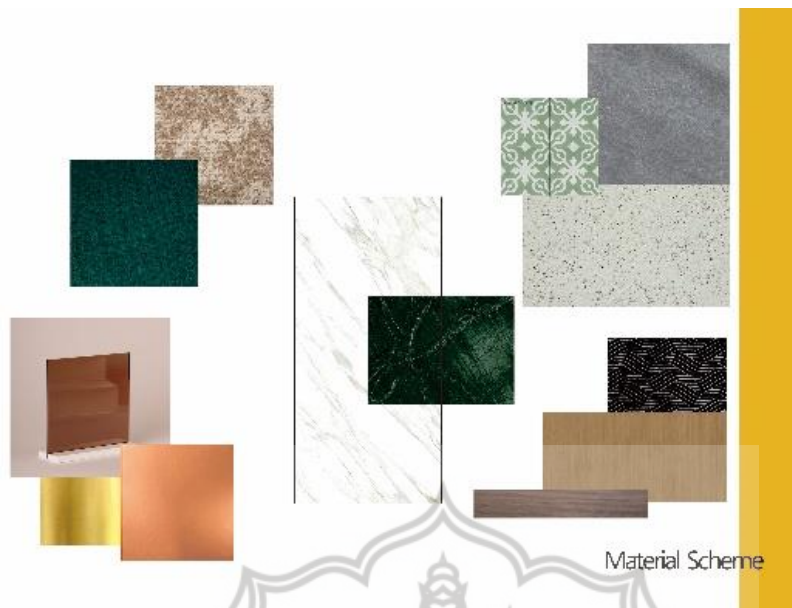
Gambar 11 Elemen Dekoratif Dinding
(Sumber: Dara Ashari Maghfiroh)

c. Elemen Plafon



Gambar 12 Elemen Dekoratif Plafon
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

4. Komposisi Material



Gambar 13 Material Scheme
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

Material yang digunakan Pada perancangan interior Gedung Wayang Orang ini yaitu pengabungan antara material hangat seperti kayu dan karpet dengan material dingin seperti porseline, granite, kaca,dan besi cooper. Penggunaan material ini bertujuan untuk mencipkan suasana ruang yang neat , namum tetap elegant dan terkesan modern.

PENERAPAN PADA DESAIN

Area Foyer



Gambar 14 Area Foyer
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

Pada area ini penggunaan material kaca di sisi dinding luar bertujuan untuk memberikan kesan luasan. Kesan massif pada dinding auditorium dapat berkurang.

Pada ujung *foyer* terdapat material brown mirror yang selain menambah kesan luas juga sebagai element estetis.



Gambar 15 Lobby area
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

Area *lobby* menjadi area yang paling awal untuk dilihat oleh penonton, pada area ini penggunaan material green marmer sebagai point. pada sisi dinding sangat tinggi di manfaatkan sebagai estetis yang sekaligus mengenalkan tokoh pewayangan. Penggunaan brown mirror pada sisi belakang meja resepsionis bertujuan untuk memberikan kesan luas pada area ini. Serta penambahan list *coopper* di maksudkan untuk menambah kesan *elegant*. Sekaligus sebagai area informasi yang dapat diakses sendiri oleh pengunjung (*self informatio*

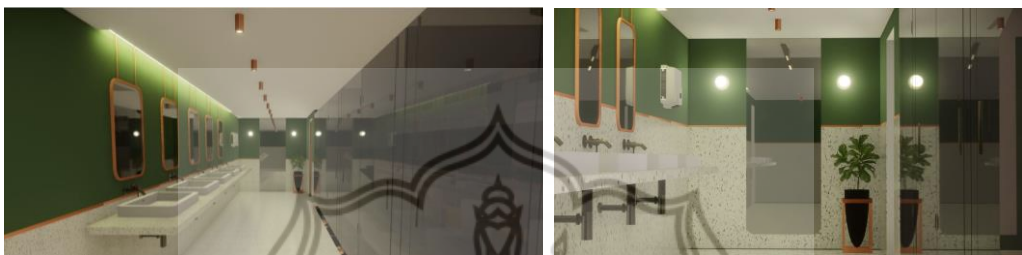


Gambar 16 Plafon
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

Plafon pada area lobby dan foyer terdapat elemen tambahan yang berfungsi untuk memberikan keluwesan pada area yang massif . Bentuk dari elemen ini merupakan transformasi dari kain selendang para pemain wayang.



Gambar 17 MeatingRoom
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)



Gambar 18 Toilet
(Sumber: Dara Ashari maghfiroh)

Pada area toilet ditambahkan warna hijau, sebagai penanda ruang. Pemilihan equitment toilet yang simple dan lebih menekankan pada fungsinya. Elemen estetis disini dihadirkan melalui bentuk kaca dan penggunaan lampu *downlight* dengan penmbahan *outbow*.

V. KESIMPULAN

Dalam upaya melestarikan kesenian, ada dua peran yang menjadi aspek penting , yaitu peran pemain seni dan penikmat seni. Dalam Perancangan desain interior pada Gedung Wayang Orang Surakarta aspek penikmat seni menjadi penting. Penambahan-penambah fasilitas penunjang diharapkan mampu meningkatkan jumlah minat seni wayang orang. Baik dari kalangan muda/tua dan *local*/mancanegara. Hal ini selaras dengan program pemerintah Kota Surakarta dalam mempertahankan dan mengembangkan kesenian wayang orang agar tetap bergeliat.

Konsep *easy of understanding story* diharapkan dapat memberi pandangan baru bahwa seni ini bukan merupakan sesuatu yang tua dan kaku tanpa dapat mengikuti perkembangan zaman yang ada. Dengan demikian

tema *teachings of wayang orang* dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan seni wayang orang yaitu sebagai tontonan, tuntunan dan tatanan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Nuraina, Indah (2011). Tata Rias dan Busana Wayang Orang Gaya Surakarta, ISI Yogyakarta

Selden, S & Sellman, H (1959). Stage Scenery and Lighting , United Stage of America

Soedarsono, M. (2002). Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi, Gajah Mada *University Press*.

Neufert, Ernest. (2002). Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga

Panero, Julius., & Martin Zelnik. (2003). Dimensi Manusia Dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga

Retno SA, Dwi. (2010). *Perancangan Akustik Interior Gedung Pertunjukan*, 1-21, 2010 Santosa.

Harris Group Inc. *Based Theater Design Standards*, 1-23, Virginia

Roderick Ham . (1987) *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaption*

<http://scdc.binus.ac.id/stmanis/2017/03/sejarah-singkat-teater/> (diakses pada tanggal 4 Januari 2018, pukul 12.15)

<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdok/Bab2/2012-2-01227-AR%20Bab2001.pdf> (diakses pada tanggal 4 Januari 2018, pukul 20.30)